

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-164612

(P2003-164612A)

(43) 公開日 平成15年6月10日 (2003.6.10)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 2 0

F I

A 6 3 F 7/02

テーマコード\* (参考)

3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2001-368564 (P2001-368564)

(22) 出願日 平成13年12月3日 (2001.12.3)

(71) 出願人 591044614

株式会社足立ライト工業所

愛知県小牧市下末630

(72) 発明者 山田 俊幸

愛知県瀬戸市原山町209

(72) 発明者 佐藤 久芳

愛知県名古屋市千種区北千種1-4-28

(72) 発明者 門矢 周平

愛知県春日井市不二ガ丘1丁目113番地ヴ

エルドミール112 B棟203号

(74) 代理人 100112531

弁理士 伊藤 浩二

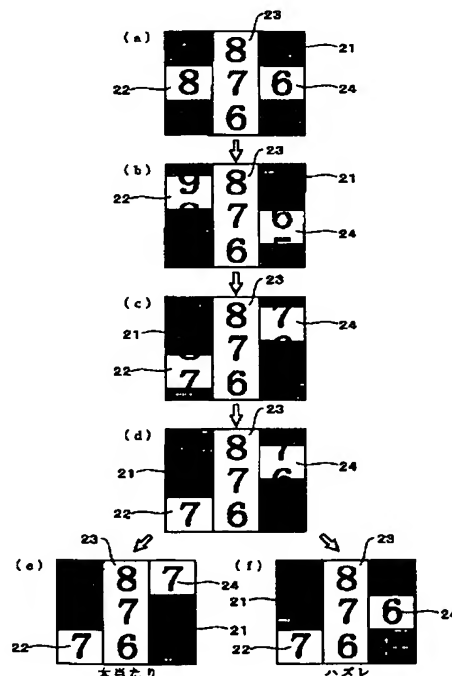
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 EB55

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 電子ディスプレイに特定図柄が表示されることで所定の確率で偶然性をもって大当たりを発生させるパチンコ機等の遊技機であって、その表示を従来の図柄変動とは趣が大きく異ならせ、斬新なものとするこ

【解決手段】 電子ディスプレイ2が備えられ、図柄が描かれた背景20と該背景の一部のみを透視し得る窓孔22、23、24を開設した遮蔽幕21とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔の位置を該背景上にて動的に移動させたり、該窓孔の数を次第に増加、減少させたり、該窓孔を次第に拡大、縮小することにより、該窓孔を通して同一図柄が一直線上に並ぶ如くの特



# 【特許請求の範囲】

【請求項1】 電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔を該背景上にて動的に変動させることにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とした遊技機。

【請求項2】 電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔の位置を該背景上にて動的に移動させて停止することにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とした遊技機。

【請求項3】 電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔の数を次第に増加または減少させることにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とした遊技機。

【請求項4】 電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔を次第に拡大または縮小することにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とした遊技機。

【請求項5】 特定図柄は複数の窓孔を通して同一図柄が一直線上に並んで視認されるものである請求項1～4に記載の遊技機。

【請求項6】 背景の図柄は移動または出沒するものである請求項1～5に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

### 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、電子ディスプレイに特定図柄が表示されることで所定の確率で偶然性をもって当たりを発生させるパチンコ機等の遊技機に関するものである。

### 【0002】

【従来の技術】遊技盤面にカラー液晶表示器、CRT等の電子ディスプレイが設けられた第1種パチンコ遊技機は、遊技者の打った打球がチューリップ型の始動口に入ることによって該電子ディスプレイに1～8の数字および☆◆◎等の記号またはキャラクター等の図柄が夫々上下または左右に流れる如くに複数列（通常は3列）にて変動表示され、その表示の変動は数秒後に順に停止し、その停止図柄が所定の確率（1/300程度）で偶然性をもって例えば「222」、「777」、「☆☆☆」のように同一図柄が一直線上に並んだ場合に当たりを発生させ、可変入賞装置（大入賞口）の開閉扉がソレノイドの作動により繰り返し継続的に開成状態となるようにしたもので、この特別遊技中は該可変入賞装置に打球が極め

て入り易い状況となることから、多数の景品球を獲得できて遊技者に多くの利益がもたらされるように構成されたものである。

【0003】そして、該電子ディスプレイの表示形態の如何が遊技性、興趣に大きな影響を与えるので、従来からその表示形態にはいわゆる「リーチ」、「予告」等の様々なものが考えられており、それによって遊技者の大当たり発生に対する期待感を大きくさせ、遊技者を楽しませるようにしている。

### 【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の上記のような種々の変動表示形態も次第に新鮮味はなくなり、遊技がマンネリ化し遊技者に飽きられる傾向にある。そこで本発明は、さらに斬新な表示形態を提供することにより、この種の遊技機の興趣を増大しようとするものである。

### 【0005】

【課題を解決するための手段】そのために本発明の遊技機は、電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔を該背景上にて動的に変動させることにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とする。また本発明の遊技機は、電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔の位置を該背景上にて動的に移動させて停止することにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とする。また本発明の遊技機は、電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔の数を次第に増加または減少させることにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とする。また本発明の遊技機は、電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔を次第に拡大または縮小することにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示することを特徴とする。また本発明は上記遊技機において、特定図柄は複数の窓孔を通して同一図柄が一直線上に並んで視認されるものであることを特徴とする。また本発明は上記遊技機において、背景の図柄は移動または出沒するものであることを特徴とする。

### 【0006】

【発明の実施の形態】次に発明の実施形態をパチンコ遊技機について図面に従い説明する。図1はこのパチンコ遊技機の遊技盤1の正面を示し、図中、2は該遊技盤1上に設けられたカラー液晶表示器からなる電子ディス

レイ、3、4は普通入賞口、5はソレノイドにより一對の羽根が開閉動し得るように設けられたチューリップ型の始動口、6は上部天入賞口である。7は該始動口5の下方に設けられた大きな長方形の大入賞口からなる可変入賞装置で、該可変入賞装置7にはソレノイドの作動により開閉動する開閉扉8が設けられ、該可変入賞装置7内には継続入賞口9が設けられている。

【0007】図2はCPU、ROM、RAM、I/Oからなる遊技制御基板10に接続される本発明に関連する入出力機器を示したブロック図で、11は前記始動口5に入賞した打球を検出する始動スイッチ、12は前記可変入賞装置7への入賞球を計数するカウントスイッチ、13は前記継続入賞口9への入賞球を検出する特定領域スイッチ、14は前記普通入賞口3、4、上部天入賞口6への入賞球を検知する入賞口スイッチ、15は始動口5の羽根を開閉動させるソレノイド、16は可変入賞装置7の開閉扉8を開閉動させるソレノイドである。また、17は遊技制御基板10からの指令により前記電子ディスプレイ2の表示を制御するために設けられた図柄制御基板である。

【0008】次に本発明の要部の作動を図3のフローチャートに従って説明する。図3のステップ(1)にて始動スイッチ11による始動口5への入賞が検知され始動条件が成立すると、ステップ(2)に移行し、特別遊技(大当たり)発生の可否を決定するための乱数と、電子ディスプレイ2に表示される背景およびその図柄の変動を決定するための乱数と、遮蔽幕の変動を決定するための乱数、および、その他の決定要因となる乱数が取得される。

【0009】そしてステップ(3)(4)では取得された乱数に従い電子ディスプレイ2に表示すべき背景と遮蔽幕とを選出し、ステップ(5)でこの背景と遮蔽幕とを合成して表示する。即ち、その一例を説明すると、この表示は図4に示したように、背景20とその前面の遮蔽幕21との合成画面であって、背景20は縦横3列に数字が表示され、その左列3段目と中列2段目と右列1段目に共通の図柄「数字7」が表示されたものである。一方、遮蔽幕21は、左列中段に図柄を1つだけ透視し得る窓孔22が開設され、中列に図柄を3つとも透視し得る縦長の窓孔23が開設され、右列中段に同じく図柄を1つだけ透視し得る窓孔24が開設されたものである。これによって電子ディスプレイ2に当初は図5

(a)に示したように、窓孔22から1つの「数字8」だけが透視され、窓孔23からは3つの「数字678」がいずれも透視され、窓孔24から1つの「数字6」だけが透視された状態にあり、左列の1段目と3段目の数字、および右列の1段目と3段目の数字は遊技者に見えない状態にある。

【0010】その後この表示は図5(b)(c)に示したように窓孔22および窓孔24が上下に少しだけ移動

したり戻ったりすることで、夫々1段目と3段目の数字が見え隠れする状況となる。そして、図5(d)に示したように左側の窓孔22が下段に移動し停止すれば該窓孔22に「数字7」が表示される。次いで、右側の窓孔24が上段に移動し停止すれば(e)に示したように斜め一直線上に「777」と同一図柄が並んで表示されることとなるので大当たりが発生し大当たり表示がされ、ステップ(6)からステップ(7)に移行することでソレノイド16により可変入賞装置7の開閉扉8を継続的に開放する大当たり処理がなされる。また、右側の窓孔24が下段に移動したり移動しなかった場合は図5(f)に示したように同一図柄が並ぶことなくハズレ表示がされる。

【0011】同様の例を図6に従って説明すれば、この背景20では中列に縦長に大きく「数字7」が表示されているとともに、左列の下段および右列の下段に夫々「数字7」が表示されている。従って左側の窓孔22と右側の窓孔24が下段に移動すれば(c)に示したように「777」と横一列に並び大当たりとなるが、それ以外の移動によってはハズレになる。従ってこの表示は上記表示に比して大当たりとなる確率を高くした場合に適する。

【0012】一方、図7に示した実施形態は、複数の図柄が描かれた背景20とその遮蔽幕21からなり、当初は(a)に示したように遮蔽幕21により背景20の全面が覆われていて、その後、(b)に示したように1つの窓孔22だけが開設され、さらに(c)に示したように窓孔23ができ、さらに(d)に示したように窓孔24ができ、しかもこの3つの窓孔が一直線上にあって「777」のように同一図柄が並んで表示されることとなれば大当たりとなり、(e)に示したようにそうでないとハズレとなるものである。なお、図7に示した各窓孔についても上記のように移動、停止を伴うものとするにより、遊技者に対し大当たり発生への期待感を一層増大させることができる。また、大当たりに関しては、3つ以上の窓孔または最終的に全域を開設し、一直線上に同一図柄が並んだ場合に大当たりとしてもよいし、必ずしも一直線上に並ばなくても、開設した窓孔に同一図柄が表示されれば大当たりとしてもよい。また、各列の図柄現出順序を1、2、3と一律にせず、遊技者に予測ができないようにランダムにすることで興趣をさらに増大させることも可能である。

【0013】また、図8に示した実施形態は、当初は(a)に示したように複数の図柄が描かれた背景20の全面が遊技者に見えるように表示され、その後、(b)(c)に示したように遮蔽幕21によって該背景20の一部が覆われ、(d)に示したように該遮蔽幕の数が多くなることにより次第に覆われる図柄が多くなり、結果として(e)に示したように窓孔24が一直線上に並ぶこととなって「777」のように同一図柄が並んで表示

されることとなれば大当たりとなり、(e)に示したようにそうでないとハズレとなるようにしたものである。このように窓孔24の数を次第に少なくすることによっても表示できる。

【0014】また、図9に示した実施形態は、図7と同様に複数の図柄が描かれた背景20とその遮蔽幕21からなり、窓孔22の大きさを次第に拡大することで、該窓孔22を通して(d)に示したように同一図柄が並んで表示されることとなれば大当たりとなり、(e)に示したようにそうでないとハズレとなるものである。なおここで窓孔22の形状を途中で様々に変化させることで、大当たり発生への期待感が増大する。

【0015】また、図10に示した実施形態は、キャラクターが描かれた背景20と遮蔽幕21からなり、該遮蔽幕には当初は(a)に示したように窓孔22から該キャラクターの身体の一部だけが視認できるが、該窓孔22は移動したり拡大することにより次第にそのキャラクターの全貌が視認されるようになり、(d)に示したように所定のキャラクターであった場合は大当たりとなり、(e)に示したように所定のキャラクターでなかった場合はハズレとなるものである。このように、当初は図柄の一部のみを見られるようにし、遊技者にそのキャラクターを想像させることで大当たり発生への期待感が得られる。

【0016】また、上記図10(e)にてハズレとなった場合でも、図11(f)にその続きを示したように、その図柄の一部を再び遮蔽幕によって隠した後、(g)または(h)に示したように再表示することで大当たりまたはハズレが決められるようにすることもできる。また、上記図10(d)にて大当たりとなった場合、図12(i)(j)にその続きを示したように、窓孔をさらに拡大し、このキャラクターの一部に所定の表示があるかないかにより、特典(次回の大当たり発生確率の上昇、「確変」と称される)を伴うものであるかどうかが決せられるようにすることもできる。このように、所定のキャラクターが現れた後、窓孔を移動したり拡大、縮小を行わせ、そのキャラクターが身に付けている副次的な所持品(例えば、満開のバラの花、または枯れた花)の内容によって、より多くの特典を伴った大当たりの有無が決せられるようにしてもよい。また窓孔を移動したり拡大したりする際に、その移動先や拡大後の状態を予め破断線等でうっすらと表示されるようにすることもできる。

【0017】また、図13に示した実施形態は、背景20に描かれた図柄が途中で移動または出没等の変化をするようにしたもので、この例では、背景20に描かれたUFOが移動したり出没し、同時に窓孔を移動させることで一旦は現れたUFOがいなくなったりまた現れたりする。そしてその状況によって大当たり発生の有無が遊技者に予告される。

【0018】また、図14に示したように、背景に猫等の動物の図柄が横切る動画を表し、その状況が窓孔を通して視認されるようにし、そのジャンプがうまくできたかどうかによって大当たり発生の有無が示唆され、これらが大きなり発生への予告信号となるようにすることで、その予告を知った遊技者の期待感が一層盛り上げられることを意図するものである。このようにスポーツ、クイズ、ゲーム等の種々の場面を動画によって表示し、その結果によって、リーチ状態を出現させたり、大当たりとしたり、或はその他の特典を付加したりすることができる。

【0019】なお、上記のように窓孔を変動させるとき、或はその変動の前後にフラッシュランプを点滅させたり、効果音を出したり、打球発射ハンドルを振動させたりすることで、遊技者に視覚的にも聴覚的にも感覚的にもこの変動が遊技者に伝達されるようにしてもよい。

【0020】また図示しないが、遊技盤上に複数の電子ディスプレイを配置し、その複数の電子ディスプレイに所定の図柄が表示されることで、大当たりを発生させるようにすることも可能である。或は、電子ディスプレイの前にソレノイド等によってその図柄を遮蔽する垂幕のようなものが機械的に動くように構成し、その結果として特定図柄が視認されるか否かを問うものとしてもよい。

#### 【0021】

【発明の効果】以上実施形態について説明したように本発明の遊技機は、電子ディスプレイが備えられ、図柄が描かれた背景と該背景の一部のみを透視し得る窓孔を開設した遮蔽幕とを該電子ディスプレイに表示し、該遮蔽幕の窓孔を背景上にて動的に変動させることにより、該窓孔を通して特定図柄が視認されるか否かを表示するものである。従来、図柄変動とは趣が大きく異なり、斬新であることからこの種の遊技機の興趣を増大させる顕著な効果がある。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の遊技盤の実施形態を示す正面図。

【図2】本発明に係る遊技機の実施形態を示すブロック図。

【図3】本発明に係る遊技機の実施形態を示すフローチャート。

【図4】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示構成図。

【図5】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図6】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図7】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図8】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディ

スプレイの表示推移図。

【図9】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図10】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図11】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図12】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

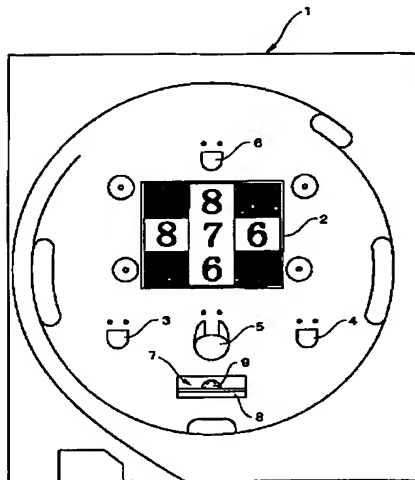
【図13】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

【図14】本発明に係る遊技機の実施形態を示す電子ディスプレイの表示推移図。

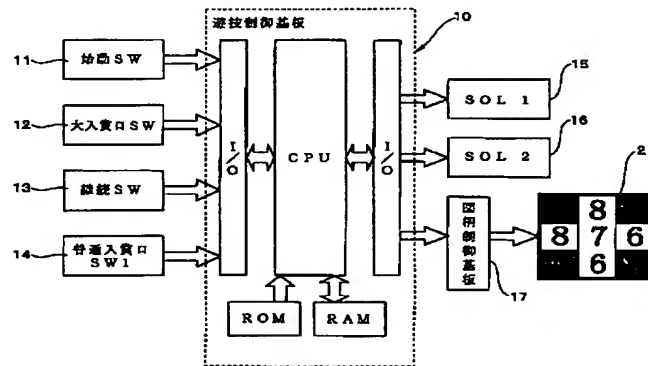
【符号の説明】

- |            |          |
|------------|----------|
| 1          | 遊技盤      |
| 2          | 電子ディスプレイ |
| 5          | 始動口      |
| 7          | 可変入賞装置   |
| 10         | 遊技制御基板   |
| 20         | 背景       |
| 21         | 遮蔽幕      |
| 22, 23, 24 | 窓孔       |

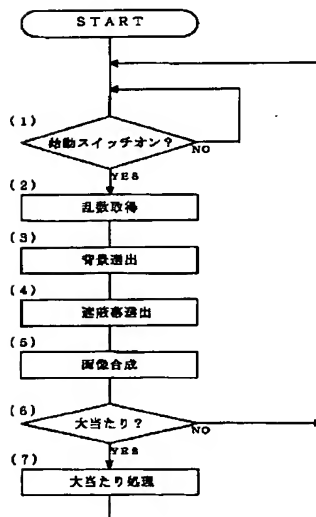
【図1】



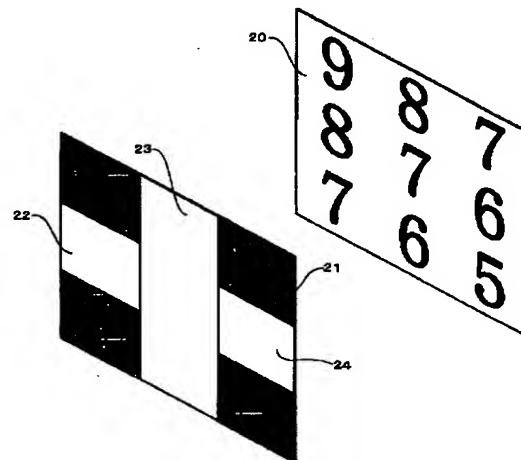
【図2】



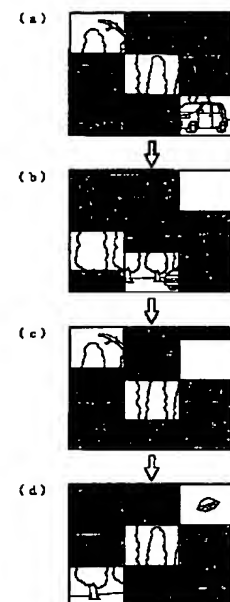
【図3】



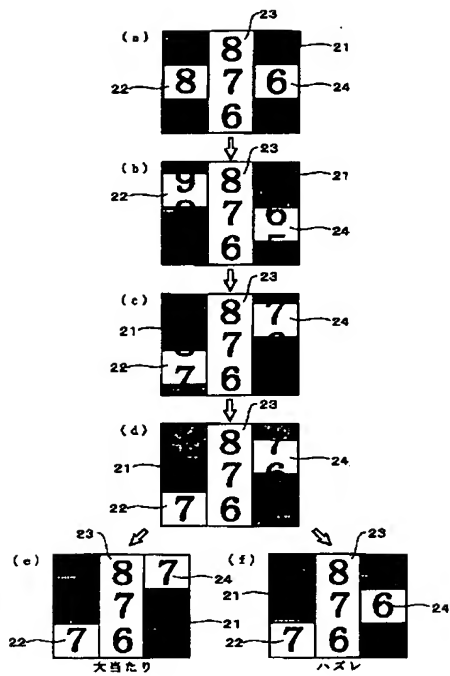
【図4】



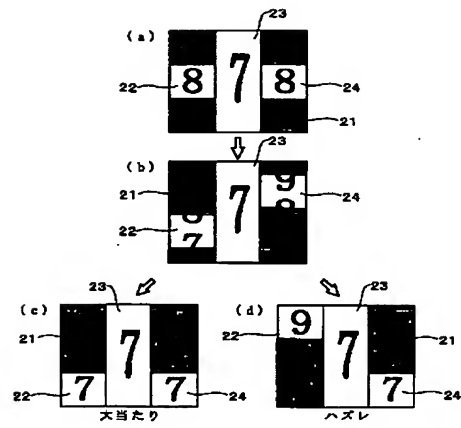
【図13】



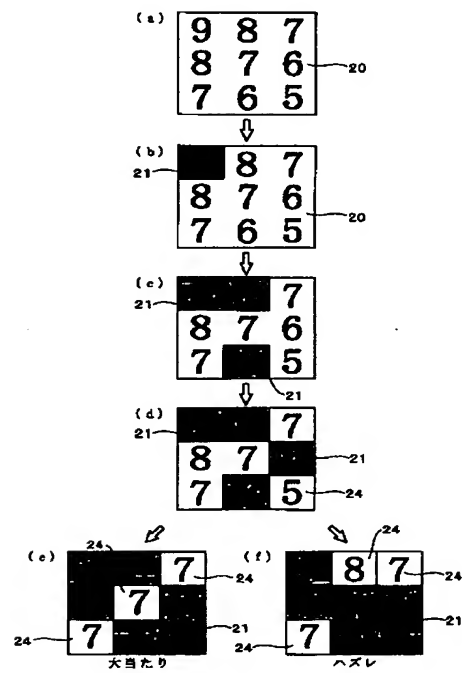
【図5】



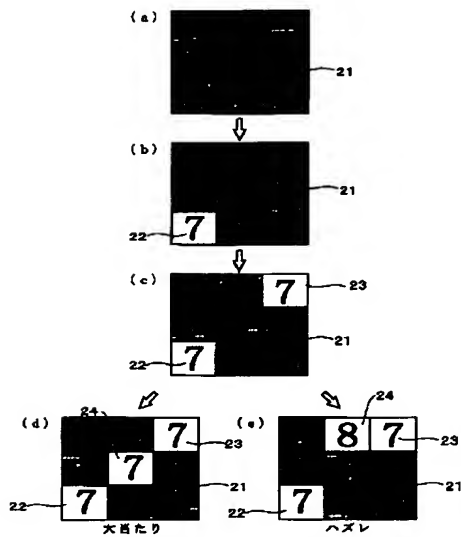
【図6】



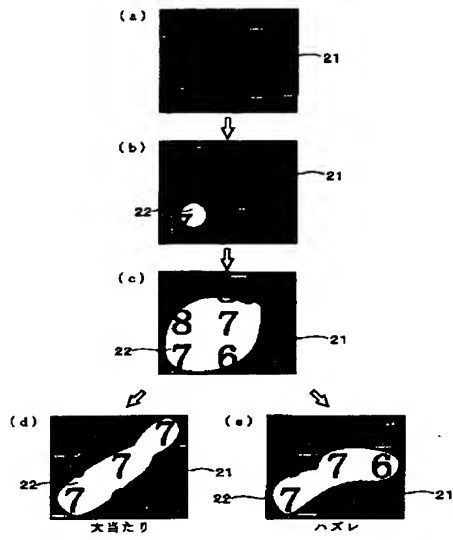
【図8】



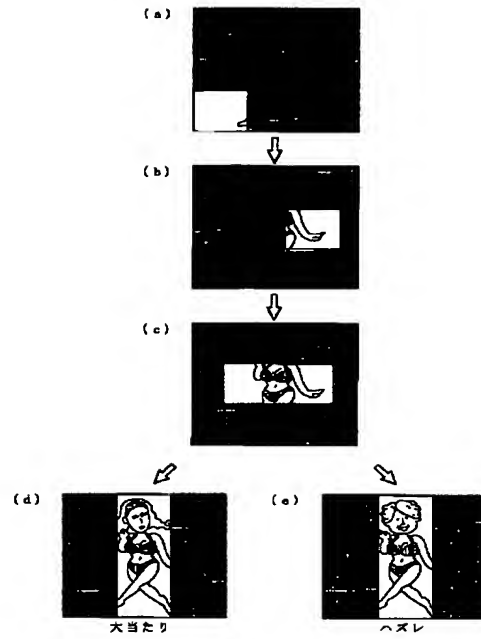
【図7】



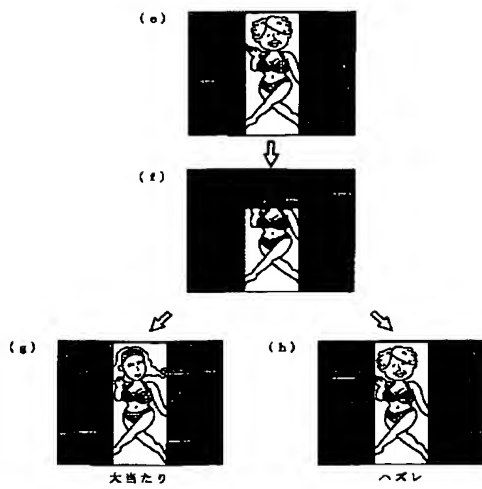
【図9】



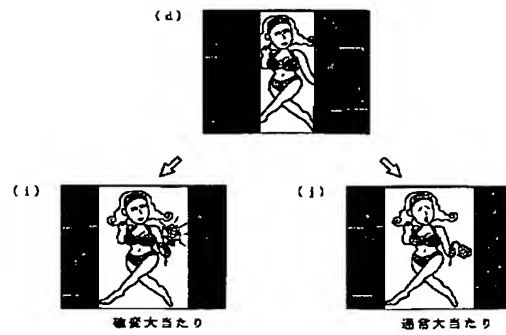
【図10】



【図11】



【図12】





【例14】

